

## Elixiere

**Name:** Heiltrank

**Merkmale:** rötlich

**Rezeptur:** 1 Bund Wirselskraut oder 1 Arganwurzel, Schwanz einer Eidechse, 1 Skrupel Gold, 10 Unzen Morgentau

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

- |   |   |
|---|---|
| 2 | stoppt Blutung, nächtl. Regeneration möglich, da Wunde versorgt |
| 3 | stoppt Blutung, + 1 LE  |
| 4 | stoppt Blutung, + 3 LE  |
| 5 | stoppt Blutung, volle LE  |

**Name:** Schlaftrunk

**Rezeptur:** 2 Yagannüsse, 1 Vierblättrige Einbeere, 1 Bund Minze, 3 Blatt Gulmond, 1 Bund Kamille, 1 Unze weißer Khomsand, 5 Rabenfedern, 10 Unzen klares Regenwasser

**Haltbarkeit:** 1 Jahr

**Alchemie: Wirkung:**

- |   |   |
|---|---|
| 2 | nach 10 Min Tiefschlaf bis zum Wecken (max. 10 Std) |
| 3 | s.o. + 1 zusätzlicher LE Regeneration               |
| 4 | s.o. + 2 zusätzliche LE Regeneration                |
| 5 | s.o. + 3 zusätzliche LE Regeneration                |

**Name:** Antidot

**Rezeptur:** 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober, das weiße eines Storcheneis, 1 Gran Tulmadron, Giftzahn einer Sandvipere, 1 Blüte Schwarzer Lotos, 1 Liter gehartzter Wein

**Haltbarkeit:** 3 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

- |   |   |
|---|---|
| 2 | stoppt sofort Giftwirkung bis Giftstufe 1                                 |
| 3 | stoppt sofort Giftwirkung bis Giftstufe 2                                 |
| 4 | stoppt sofort Giftwirkung bis Giftstufe 3, ansonsten Giftschaden halbiert |
| 5 | stoppt sofort Giftwirkung bis Giftstufe 4, ansonsten Giftschaden halbiert |

**Name:** Zaubertrank

**Merkmale:** bläulich

**Rezeptur:** 7 Kairan-Halme, 3 Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Diamantstaub, ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skrupel Drachentränen, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee vom 1. Hesinde

**Haltbarkeit:** 3 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

- |   |              |
|---|--------------|
| 3 | 1 ASP zurück |
| 4 | 2 ASP zurück |
| 5 | 5 ASP zurück |

**Name:** Mutelixier

**Rezeptur:** 1 Schößling Finage, 2 Büschel Basiliskum, 3 Unzen frisches Löwinnenblut, 1 Skrupel Granatstaub, 5 Unzen reiner Alkohol

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

- 3 ignorieren einer Angst oder Phobie für 5 Minuten
- 4 ignorieren einer Angst oder Phobie für 15 Minuten
- 5 ignorieren von zwei Ängsten oder Phobien für 1 Stunde

**Name:** Klugheitselixier

**Rezeptur:** 1 Schößling Finage, 7 Ilmenblatt, 7 Eulenfedern, Augen einer Smaragdschlange, 1 Skrupel Saphirstaub, 2 Unzen Quellwasser, 3 Unzen Salzlake von Unau, 1 Unze Brabaker Vitriol

**Haltbarkeit:** 1 Jahr

**Alchemie: Wirkung:**

- 3 TaW in einem bekannten Talent um 1 erhöht für 5 Minuten
- 4 TaW in einem bekannten Talent um 1 erhöht für 15 Minuten
- 5 TaW in einem bekannten Talent um 2 erhöht für 1 Stunde

**Name:** Charismaelixier

**Rezeptur:** 1 Schößling Finage, 7 Unzen geraspelttes Süßholz, 1 Unze Baldrian, 2 Beeren Schönaug, 1 Schlangenzunge, 2 Skrupel Diamantstaub, 5 Unzen Gratenfelser Schwefelquell

**Haltbarkeit:** 3 Monde

**Alchemie: Wirkung:**

- 5 Alle Selbstbeherrschungsproben gegen den Zauber oder die Liturgie des Anwenders sind in der nächsten Stunde um 1 erschwert.

**Name:** Gewandheitselixier

**Rezeptur:** 1 Schößling Finage, 3 Kolben Mibelrohr, ½ Unze Gelbes Feuerkraut, 7 Haare eines Einhornschweifs, 12 lebende Fliegen, 2 Skrupel Smaragdstaub, 10 Unzen Zwiedestillat

**Haltbarkeit:** 1 Jahr

**Alchemie: Wirkung:**

- 3 durch geschmeidige Bewegungen 1 RS-Punkt für 15 Minuten
- 4 durch geschmeidige Bewegungen 1 RS-Punkt für 1 Stunde
- 5 durch geschmeidige Bewegungen 2 RS-Punkt für 2 Stunden

**Name:** Fingerfertigkeitsexilier

**Rezeptur:** 1 Schößling Finage, 1 Bund Atmon, eine rechte Vorderpfote vom Feh, 1 Büschel Haare vom Mengbillaner Aff, 1 Skrupel grob zerhauener Topas, 5 Unzen Zwiedestillat, 5 Unzen reiner Alkohol

**Haltbarkeit:** 9 Monde

**Alchemie: Wirkung:**

- 3 TaW Fesseln/Entfesseln, Lederarbeiten oder Schlösser knacken für 5 Minuten +1
- 4 TaW Fesseln/Entfesseln, Lederarbeiten oder Schlösser knacken für 15 Minuten +1
- 5 TaW Fesseln/Entfesseln, Lederarbeiten oder Schlösser knacken für 1 Stunde +1

**Name:** Kraftelixier

**Rezeptur:** 1 Schößling Finage, 7 Beeren Quinja, 1 Horuschenkern, 5 Tropfen Drachenblut, 2 Stierklötze, 10 Unzen Trollspucke, 2 Skrupel Rubinstaub, 5 Unzen reiner Alkohol

**Haltbarkeit:** 7 Monde

**Alchemie:**    **Wirkung:**

3	TaW Grobschmied oder Selbstbeherrschung für 5 Minuten +1
4	TaW Grobschmied oder Selbstbeherrschung für 15 Minuten +1
5	TaW Grobschmied oder Selbstbeherrschung für 1 Stunde +1

**Name:** Schlafgift

**Merkmale:** dunkelrot

**Rezeptur:** 1 Alraune, 5 Ilmenblatt, Asche von 7 schwarzen Gänsedaunen, 2 Unzen Boronwein, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 10 Monde

**Alchemie:**    **Giftstufe:**    **Wirkung:**

2	1	Opfer ist für 5 Minuten leicht benebelt
3	2	Opfer ist für 1 Minute betäubt und kann sich nicht mehr bewegen
4	3	Opfer fällt nach 15 Sekunden für 30 Minuten in Tiefschlaf
5	3	Opfer fällt sofort in einstündigen Tiefschlaf

**Name:** Angstgift

**Merkmale:** schwarz

**Rezeptur:** 1 Alraune, 2 Büschel Höllenkraut, 1 Unze Speichel eines Berserkers, 1 Unze Staub aus einer Gruft, 2 Hasenohren, 5 Haifischzähne, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 6 Monde

**Alchemie:**    **Giftstufe:**    **Wirkung:**

4	2	Opfer hat Furcht für 5 Minuten vor dem Anwender
5	3	Opfer gerät in Panik und ergreift die Flucht (für 15 Minuten)

**Name:** Drachenspeichel

**Merkmale:** grünlich

**Rezeptur:** 5 Unzen Unauer Salzlake, 2 Unzen Quecksilber, 1 Unze Rubinsplitter, 5 Unzen Ebenholzasche, 3 Unzen Birkenasche, 2 Unzen Wolfsrattendung, 5 Unzen Vipernblut, 1 Unze Brabaker Vitriol

**Haltbarkeit:** 11 Monde

**Alchemie:**    **Giftstufe:**    **Wirkung:**

2	2	sofort 1 SP
3	3	jede 5 Minuten 1 SP für 15 Minuten, Beginn sofort
4	4	jede 5 Minuten 1 SP für 20 Minuten, Beginn sofort
5	5	jede 5 Minuten 1 SP für 30 Minuten, Beginn sofort

**Name:** Purpurblitz

**Merkmale:** purpurn

**Rezeptur:** 5 Unze Purpurner Lotos, 1 Unze Zinnober, die Haut einer Koschkröte, 2 Unzen Tran der Salzarele, den Stachel einer siebenjährigen Maraske, 20 Unzen Brabaker Vitriol

**Haltbarkeit:** 1 Jahr

**Alchemie:**    **Giftstufe:**    **Wirkung:**

3	2	sofort 1 SP
4	3	alle 20 Sekunden 1 SP für 1 Minute, Beginn sofort
5	5	alle 20 Sekunden 2 SP für 2 Minuten, Beginn sofort

**Name:** Waffenbalsam

**Merkmale:** weiß

**Rezeptur:** 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Wasser aus einem fließenden Gewässer, 5 Unzen Brabaker Vitriol, Bärenfett, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 20 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

4 Waffe richtet für 1 Stunde einen TP mehr an

5 Waffe richtet für 24 Stunden einen TP mehr an und gilt so lange als magische Waffe

**Name:** Berserkerelixier

**Merkmale:** rötlich

**Rezeptur:** 5 Unzen Feuerkraut, 1 ganzer Schleimiger Sumpfknöterich, 5 Unzen Blut von einem durch das Beil gerichteten wahnsinnigen Mörder, 1 Feueropal, 10 Unzen echtes Premer Feuer, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

5 Anwender schlägt für 1 Minute wie ein Wahnsinniger auf alles ein und nimmt keine Schmerzen wahr

**Name:** Unsichtbarkeitselixier

**Merkmale:** durchsichtig

**Rezeptur:** 2 Alraunen, 5 Unzen Blut eines Unsichtbaren, ein Spinnennetz, 20 Unzen klares Wasser aus Nebeltau, 3 große Späne von einem misslungenen Zauberstab, Skrupel Meteoreisen, 20 Unzen Rauchendes Braunöl, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 7 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

5 Anwender wird für 30 Minuten unsichtbar

**Name:** Liebestrunke

**Merkmale:** rötlich

**Rezeptur:** 3 Alraunen, 1 Hahnenkamm, 7 Biberklötze, 1 Büschel Ilmenblatt, 1 Skrupel Pollen des Schleichenden Todes oder ein halbes Skrupel Samthauch, 7 frische Erdbeeren, 10 Unzen Premer Feuer, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

2 Opfer fühlt sich dem Anwender wohl gesonnen für 1 Stunde

3 Opfer beginnt sich für den Anwender zu interessieren für 1 Tag

4 s.o. und zusätzlich als Tonikum für Manneskraft

5 Opfer verfällt dem Anwender völlig für 1 Tag

**Name:** Zauberkreide

**Rezeptur:** 6 Unzen Olporter Kreidepulver, 1 Hahnenkamm, 2 Unzen getrocknetes Ochsenblut, 1 Alraune, 1 ASP

**Haltbarkeit:** 7 Jahre

**Alchemie: Wirkung:**

2 Kreide wirkt günstig auf Beschwörungsprobe

3 Kreide wirkt günstig auf Beherrschungsprobe

4 Kreide wirkt günstig auf Beschwörungs- und Beherrschungsprobe

5 Kreide wirkt sehr günstig auf Beschwörungs- und Beherrschungsprobe

**Name:** Beschwörungskerzen

**Merkmale:** schwarz

**Rezeptur:** 3 Unzen Asche aus verbrannter Haut einer schwarzen Schlange, 12 Unzen Wachs aus den Knochen schwarzer Rinder, 1 Skrupel Material dämonischer Herkunft, ein Bündel eigene Haare, 1 Alraune, 1 ASP

**Haltbarkeit:** unbegrenzt

**Alchemie:      Wirkung:**

2                wirkt günstig auf Beschwörungsprobe

3                wirkt günstig auf Beherrschungsprobe

4                wirkt günstig auf Beschwörungs- und Beherrschungsprobe

5                wirkt sehr günstig auf Beschwörungs- und Beherrschungsprobe

Sämtliche Elixiere müssen bei der SL angemeldet werden.

Diejenigen, welche nicht auf dem Con selbst zubereitet werden, sondern schon fertig mitgebracht werden sollen, müssen im Vorwege bei der SL angemeldet und von der SL freigegeben werden.

Dem Opfer ist die Wirkung persönlich oder per Zettel mitzuteilen. In Ausnahmefällen übernimmt auch die SL die Übermittlung, wobei die SL bei jeder Giftanwendung sowieso schon vorab informiert werden muss